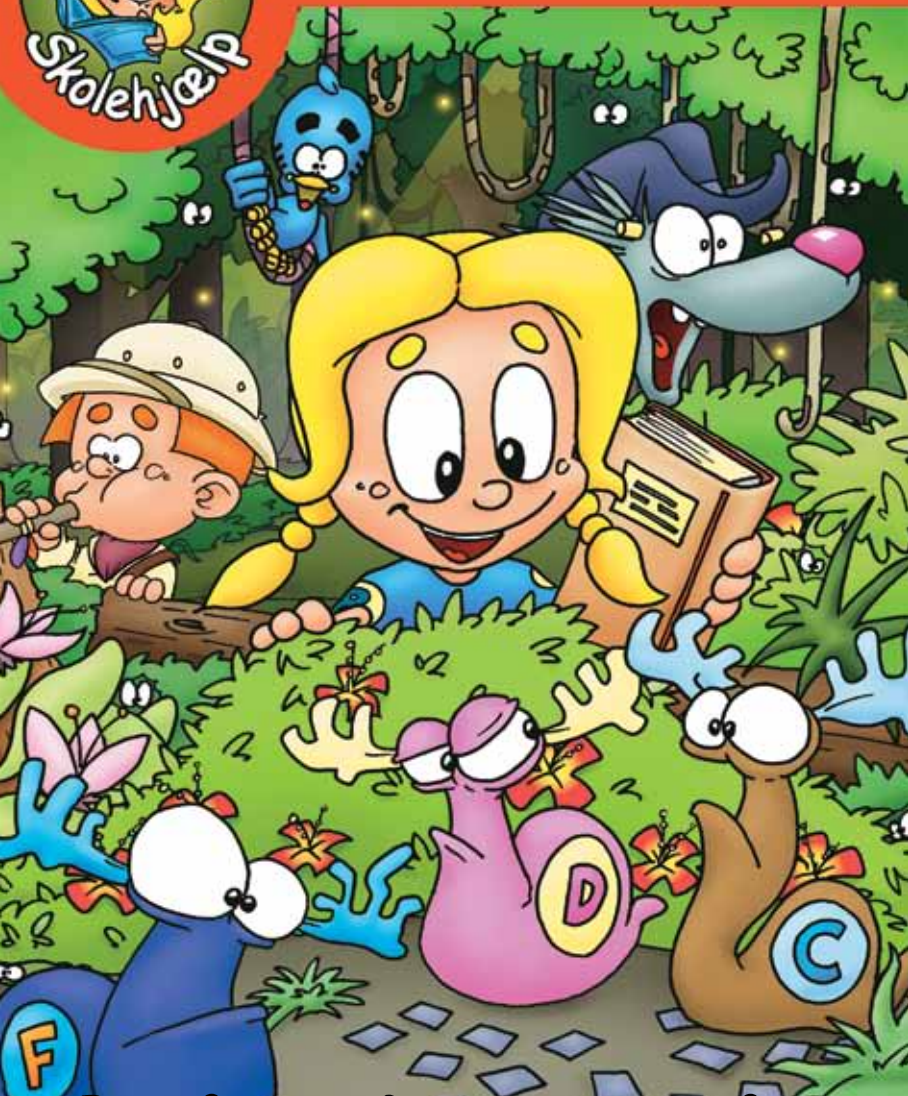





# Dansk 2

Lær mere om at læse og skrive



## Pixeline i bogstavjunglen



# Installation af spillet

## Windows PC

- 1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet.
- 2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på CD-ROM enheden, hvorpå der står "PixelineDANSK2".
- 3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe", og følg anvisningen på skærmen.
- 4) Når installationen er gennemført, klik på "Start"-knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixeline i bogstavjunglen" for at starte spillet.
- 5) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

## MACINTOSH

- 1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet.
- 2) Træk hele mappen "Pixeline i bogstavjunglen" over på din harddisk.
- 3) Klik på "Pixeline i bogstavjunglen" ikonet
- 4) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

## Ændring af skærmstørrelse

Pixeline spillet ses bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og der er på PC en mulighed for at skifte til dette, inden spillet starter op.

Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.

## Niveauvalg

Når du går ind i et spil, fremkommer et niveauvalg, hvor der kan vælges mellem 3 forskellige sværhedsgrader.

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste



## Afslut spillet

Du afslutter spillet ved at klikke på ikonet, som befinder sig i højre side af topbarren, når du befinder dig i menuen.

Den samme knap bruges i alle spil til at forlade spillet uden at have løst opgaven og til at vende tilbage til spillet inde fra feedbacksystemet.

Husk at gemme dit spil, inden du afslutter.

## Markøren

Markøren er Pixelines hånd.

Når du bevæger hånden ind over et aktivt område, som du kan klikke på, lyser markøren op med en gul ring rundt om.



## Forældrekontrol

Når Ctrl og "i" knappen holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter, musik volumen, reaktionstiden og detaljeringsniveauet for Pixeline spillet.

Du kan også indstille spilletid samt se feedback.

Spilletid og feedback er forklaret nærmere herunder.

For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "CTRL" og "i" knapperne nede samtidigt.

Hvis du spiller på PC, skal du være opmærksom på, at du muligvis ikke kan se forældrekontrollen, hvis du vælger at spille med en skærmstørrelse på 800x600 pixels.

## Spilletid

Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "CTRL" knappen ned, samtidig med at du klikker med venstre museknap.

Når tiden er gået, og du vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til menuen uden mulighed for at aktivere spillene igen.



## Feedback

I feedback systemet kan du følge med i barnets udvikling inden for de enkelte spil.

Det første skærmbillede viser resultaterne af det sidst spillede spil.

Graferne vil altså ændre sig, hver gang spillet spilles.

I venstre side af skærmen ses et lille skærmbillede af alle spillene, som illustrerer, hvilket spil der er tale om. Til højre for hvert af de små skærmbilleder ses tre kurver, som repræsenterer hvert niveau inden for spillene. (Se niveauvalg)

Kurverne viser, hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt.

For enden af kurven kan du ligeledes aflæse procentværdien af rigtigt løste opgaver.

Hvis spillet endnu ikke er spillet, vil kurven være grå og stå på 0 %.

Ved siden af procentværdien findes en infoknap. Når du klikker på den, kan du læse om, hvilke slags opgaver spillet indeholder.



Længst mod venstre på skærmen er endnu en række knapper.

Når du klikker på en af dem, kan du se historikken for det pågældende spil.

Med historik menes barnets udvikling spil for spil inden for hvert niveau.

På billedet nedenfor kan du se et eksempel på dette.

Tallene i cirklerne repræsenterer igen de tre niveauer.

For at se udviklingen inden for et niveau klikkes på det pågældende tal.

Grafernes vandrette akse fortæller, hvor mange gange spillet er spillet på det niveau, mens den lodrette akse viser det samme som de første grafer - nemlig hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt. (Scoren)

Hvis barnet kun har spillet spillet én gang, vil kurven være vandret, da der i det tilfælde ikke vil være tale om noget forløb endnu.

I eksemplet nedenfor er der spillet 4 spil.

Boksen i venstre side fortæller om opgavens faglige indhold. I dette eksempel kan man se, at den lille kurve viser opgaver, som omhandler den store viser. (Se de enkelte spil)



Du kan vende tilbage til sidst spillede spil ved at klikke på pilen øverst i venstre hjørne eller afslutte feedbacken ved at klikke på ikonet øverst i højre hjørne.

Feedbacken kan nulstilles i forældremenuen under det samme faneblad: Feedback. (Nulstil feedback)



## Spil spillet

Pixeline og Bruce flyver en tur henover bogstavjungen for at aflevere luftpost. Desværre må de pludselig nødlande midt i junglen, fordi Bruce falder i søvn.

Stjernekeggeren Alfabeticus bor i sin lille hytte på bjerget, og han kender heldigvis vejen hjem. Men han vil meget gerne, at de bliver lidt, og hjælper ham med at samle alle de sjove og spændende alfabetdyr ind, som han er kommet til at lukke ud. Og nu tøffer de rundt i junglen og vil ikke tilbage i bogen. For at få dyrene tilbage i bogen, skal Pixeline først få dem til at sove, forklarer Alfabeticus.

Bruce giver sig til at reparere flyvemaskinen, mens Pixeline får bogen, og nu går jagten på alle alfabetdyrene ind!

Så hvad venter du på?

Klik på "Start Spil", og lad os komme i gang!

I menuen møder du Alfabeticus, Pixeline og Bruce.

Du kan fange alfabetdyrene 2 steder, nemlig i arenaen længst til venstre og hos Lillebror Livingstone. For at få dyr hos Lillebror, skal du først samle ædelstene og urter ind i henholdsvis diamantminen og hos Bongo Bjørn.



## Alfabetbogen

Når du klikker på Alfabeticus' bog, kan du se, hvilke dyr du har samlet. Du kan også se, hvilket bogstav dyret begynder med og læse en masse sjove facts om dyret.

Du bladrer i bogen ved at klikke på bogstaverne på fanebladene eller ved at klikke på de orange pile i bunden af skærmen. Du vender tilbage til menuen ved at klikke på ikonet til højre i toppen af skærmen.



## I kamp mod alfabetdyrene

I dette spil kæmper Pixeline imod alfabetdyrene ét ad gangen, og hvis hun vinder, får hun alfabetdyret med sig i bogen.

Pixeline begynder som angriber. Du starter med at vælge, hvilket angrebsniveau (1,2 eller 3) du vil bruge ved at klikke på et af de 3 symboler i venstre side. Når dette er gjort, skal du løse en opgave. Opgaven ses i toppen af skærmen.

Du skal enten finde et ord, som starter med et bestemt bogstav, bøje navneord eller bøje udsagnsord.

Det gælder altid om at klikke på det korrekte ord.

Hvis du vælger rigtigt, angriber Pixeline og uddeler Z'er til alfabetdyret. Z'erne kan du se i z-barometeret under Pixeline og alfabetdyret.

Bagefter angriber alfabetdyret, og Pixeline modtager nogle z'er hvis dyret da kan ramme.

Den af Pixeline og alfabetdyret, som først får fyldt sit z-barometer op, falder i søvn. Hvis Pixeline vinder får hun alfabetdyret til at falde i søvn, og så kan dyret komme tilbage i bogen.

Klik på Pixeline for at høre ordet læst op igen.

Spillet er styret med musen.



## Lillebror Livingstone

Hos Lillebror Livingstone kan du bytte dig til alfabetdyr, for de ædelstene og urter, som du har vundet hos Bongo Bjørn og i Diamantminen.

I taleboblen kan du se, hvad Lillebror forlanger for dyret. Men du kan ikke være sikker på at få dyret, selvom du betaler. Du skal også låse buret op.

Du betaler ved at klikke på et af symbolerne af diamanten og urten under Pixeline, så du får den op i hånden. Placér derefter lige så mange diamanter og urter, som Lillebror forlanger, på kassen foran Lillebror.

Når der er betalt, skal du låse buret op, som er låst med en helt speciel lydlys. Det gør du ved at trykke på det rigtige bogstav på tastaturet på det helt rigtige tidspunkt.

Bogstavet, du skal klikke på, er det bogstav i alfabetet, som kommer efter det bogstav, som står på dyret.

Altså hvis det er M-dyret, som står i buret, skal du trykke på N på tastaturet.

Du skal trykke på bogstavet, når sigtekornet i bunden af skærmen bevæger sig inden for det grønne område.

Spillet er styret med musen og tastaturet.



## Bongo Bjørn

Pixeline besøger Bongo Bjørn for at få fat på nogle urter, som hun skal bruge til at bytte sig frem til alfabetdyr hos Lillebror Livingstone.

Bongo Bjørn har dog ingen urter i nærheden, men han ved, hvor han skal få fat på dem. Næmlig hos UngaBunga stammen som bor meget langt væk.

Spillet går ud på at få Bongo Bjørn til at tromme den rigtige besked til UngaBunga stammen. Pixeline siger det ord, som hun ønsker svar på, og derefter skal du klikke på stavelserne på Bongo Bjørns trommer i den rigtige rækkefølge.

Hvis du har trommet rigtigt, kan du høre UngaBunga stammen svare tilbage, og pakkefuglen kommer flyvende og afleverer en pakke med urter.

Hvis du har trommet forkert, må du bare prøve igen. Du kan prøve alle de gange, du har brug for.

Husk, at jo sværere niveau du spiller, jo flere urter får du.

Spillet er styret med musen.



## Diamantminen

Pixeline er gået ned i diamantminen for at hakke sig frem til ædelstene, som hun kan bruge til at købe alfabetdyr for hos Lillebror Livingstone.

I minen møder Pixeline Pip og minearbejderen MacMuld. MacMuld har desværre fået en tennisalbue, så han kan ikke hakke ædelstene frem for tiden. Pixeline vil gerne selv hakke de ædelstene frem, som hun skal bruge.

For at hakke en ædelsten frem, skal du klikke på den klippe, som du synes, Pixeline skal hakke i. Når Pixeline har hakket klippen væk, står en ædelsten tilbage med et bogstav på. Lad ædelstenen stå indtil videre, og hak nogle flere ædelstene fri.

For at få de bedste ædelstene skal du nu samle de ædelstene ind, som passer i MacMulds hemmelige system. Systemet går ud på at stave til den ting, der er på det billede, som Pip viser frem.

Husk du kun skal samle de ædelstene, som du skal bruge og i den rigtige rækkefølge. Du samler en ædelsten ind ved at klikke på den.

Pas på! Hvis du klikker på en forkert ædelsten, falder der sten ned i minen!

Spillet er styret med musen.



## Leg og lær med Pixeline Skolestart

Med Pixelines skolehjælp får dit barn den bedste skolestart, med spil der på en sjov og anderledes måde optræner børns evner inden for udvalgte fag.



# Hotline

Kontakt hotline på: [info@kreagames.dk](mailto:info@kreagames.dk)



